**Code Review van Tijmen Bruggeman**

**Uitgevoerd door Patrick Schoonheym**

mainWindow.hpp:

Map \* map = new Map();

Er wordt een object aangemaakt op de heap. Hoezo niet gewoon op de stack?

mainWindow.cpp:

void MainWindow::on\_NewButton\_clicked()

Het is onduidelijk om welke button het gaat in deze functie.

void MainWindow::on\_listWidget\_currentTextChanged(const QString &currentText)

In deze functie wordt wordt er een file geopend met de code:

if (!file.open(QIODevice::ReadOnly | QIODevice::Text)){

return;

}

Dit gebeurd 2 keer achter elkaar wat dus onnodig is.

Map.h:

bool editing = false;

bool mousePressed = false;

Er worden 2 booleans aangemaakt en gelijk op false gezet met de assignment operator. Het is beter om dit in de contructor te doen met een initialize list.

Map.cpp:

void Map::on\_saveButton\_clicked()

In deze functie worden qString weggeschreven naar een textfile

file.write(line.toStdString().c\_str());

file.write("\n");

Met dit stukje code wordt dat gedaan door een QString eerst te converten naar een std::String en vervolgens te casten naar een c\_string oftewel char\*

Het is veel makkelijker om gebruik te maken van de Qstream. Hiermee kan je gelijk een QString wegschrijven naar een file.